

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA



LUCAS ANDREUCHETTE MEDEIROS

**ENTRE O MITO E O FANTÁSTICO, O PÓS-MODERNO EM *CIDADE DOS OSSOS*:
OS INSTRUMENTOS MORTAIS, DE CASSANDRA CLARE**

**Jaguarão
2022**

LUCAS ANDREUCHETTE MEDEIROS

**ENTRE O MITO E O FANTÁSTICO, O PÓS-MODERNO EM *CIDADE DOS OSSOS*:
OS INSTRUMENTOS MORTAIS, DE CASSANDRA CLARE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Português, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras – Português, Espanhol e Respectivas Literaturas.

Orientadora: Ana Lúcia Montano Boessio

**Jaguarão
2022**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

M488e Medeiros, Lucas Andreuchette

Entre o mito e o fantástico, o pós-moderno em Cidades dos Ossos: Os Instrumentos Mortais, de Cassandra Clare / Lucas Andreuchette Medeiros.

50 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS E ESPANHOL, 2022.

"Orientação: Ana Lúcia Montano Boessio".

1. literatura. 2. cultura. 3. mito. 4. fantástico. 5. pós-moderno. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

LUCAS ANDREUCHETTE MEDEIROS

ENTRE O MITO E O FANTÁSTICO: O PÓS-MODERNO EM *CIDADE DOS OSSOS: OS INSTRUMENTOS MORTAIS*, DE CASSANDRA CLARE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Português, Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 16/08/2022.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Ana Lúcia Montano Boessio
Orientadora
(UNIPAMPA)

Profa. Dra. Marcela Wanglon Richter
(UNIPAMPA)

Prof. Ms. Otávio Botelho Rosa
(Escola de Aplicação FEEVALE)



Assinado eletronicamente por **MARCELA WANGLON RICHTER, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 17/08/2022, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ANA LUCIA MONTANO BOESSIO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/08/2022, às 15:33, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Otávio Botelho Rosa, Usuário Externo**, em 30/08/2022, às 15:00, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0891642** e o código CRC **1B73DC6F**.

Unipampa – Campus Jaguarão
Rua Conselheiro Diana, nº 650 - Jaguarão/RS - CEP: 96300-000
Telefones: (53) 3261-4269, (53) 3240-5450

Dedico este trabalho a minha mãe, Rosa Elaine Andreuchette, que é minha maior motivadora para concluir este curso, meu maior exemplo, meu amor.

AGRADECIMENTO

À Prof^a. Dr^a. Ana Lúcia Montano Boessio pelo carinho, pela humanidade e pelo respeito ao me orientar nessa etapa crucial do curso.

Aos professores do curso, que tive o privilégio de conhecer e admirar ao longo da minha jornada pela graduação.

A todos os colegas de curso e, em especial, a Náthani Martins Soares, que me incentivou, me acolheu e me ajudou a suportar os momentos difíceis.

“Eis por que a poesia é mais filosófica e mais nobre do que a história, pois a poesia se refere, de preferência, ao universal; a história, ao particular”.

Aristóteles

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem por objetivo problematizar a relação entre literatura, mito e fantástico na pós-modernidade, na obra *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, de Cassandra Clare, e de que forma essa conjunção acontece ao longo da narrativa. Para tanto, a metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica a partir de uma abordagem comparativista entre literatura, psicanálise e cultura. A obra de Clare foi lançada no ano de 2007 e, segundo o jornal americano *The New York Times*, é um Best-Seller que tem atraído desde então milhões de leitores ao redor do mundo, chegando a sua 64ª edição em 2020. A forte carga intertextual presente na obra constitui-se como um campo fértil para a problematização de um fenômeno marcante da pós-modernidade, o que Michel Maffesoli (2003, p. 14) irá definir como “o retorno do trágico na sociedade contemporânea”, caracterizado por um reencantamento do mundo a partir da conjunção mito-ciberespaço (videoclipes, publicidade, jogos de informática, raio laser, etc.). Segundo o autor, o encontro entre o cavaleiro dos contos e lendas com o raio laser sintetiza esse retorno do mito – heróis da pós-modernidade, iniciáticos “das provas, da queda, dos castigos e da reintegração”. Por meio da abordagem adotada, pode-se lançar luz sobre a teia narrativa, problematizando o papel do mito e sua relação com o fantástico – estratégia relevante ao longo de toda a obra. O universo fictício criado pela autora convida o leitor a adentrar esses espaços do imaginário, aproximando-o dos personagens e compartilhando seus sentimentos, dúvidas e inseguranças. Sendo assim, este TCC tem como referenciais teóricos os autores Aristóteles, Mircea Eliade, Carl Jung, Remo Ceserani e Michel Maffesoli.

Palavras-Chave: literatura; cultura; mito; fantástico; pós-moderno.

RESUMEN

Este Trabajo de Conclusión de Curso (TCC) tiene por objetivo problematizar la relación entre literatura, mito y fantástico en la posmodernidad, en la obra *Ciudad de los Huesos: Los Instrumentos Mortales*, de Cassandra Clare, y de qué forma esa conjunción sucede a lo largo de la narrativa. Para eso, la metodología utilizada será la investigación bibliográfica a partir de un abordaje comparativista entre literatura, psicoanálisis y cultura. La obra de Clare fue lanzada en el año 2007 y, según el periódico estadounidense *The New York Times*, es un best seller que ha atraído desde entonces a millones de lectores alrededor del mundo, llegando a su 64ª edición en 2020. La fuerte carga intertextual presente en la obra se constituye como un campo fértil para la problematización de un fenómeno marcante de la posmodernidad, lo que Michel Maffesoli (2003, p. 14) definirá como "o retorno do trágico na sociedade contemporânea", caracterizado por un reencantamiento del mundo a partir de la conjunción mito-ciberspacio (videoclips, publicidad, juegos de informática, rayo láser, etc.). Según el autor, el encuentro entre el caballero de los cuentos y leyendas con el rayo láser sintetiza ese retorno del mito - héroes de la posmodernidad, iniciáticos "das provas, da queda, dos castigos e da reintegração". Por medio del abordaje adoptado, se puede lanzar luz sobre la tela narrativa, problematizando el papel del mito y su relación con el fantástico - estrategia relevante a lo largo de toda la obra. El universo ficticio creado por la autora invita al lector a adentrarse en esos espacios de lo imaginario, acercándolo a los personajes y compartiendo sus sentimientos, dudas e inseguridades. Siendo así, este TCC tiene como referenciales teóricos los autores Aristóteles, Mircea Eliade, Carl Jung, Remo Ceserani y Michel Maffesoli.

Palabras-Clave: literatura; cultura; mito; fantástico; posmoderno.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	12
1 INTRODUÇÃO	14
2 OS CAMINHOS DO MITO: DO MUNDO GREGO AO PÓS-MODERNO	17
2.1 Mito e Psicanálise: um diálogo necessário	23
2.2 Do mito à literatura fantástica do século XXI	25
3 O MUNDO FANTÁSTICO DE CASSANDRA CLARE E CLARISSA FAIRCHILD	
35	
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	49

APRESENTAÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) nasce de um apaixonamento pelo fantástico e pelo sobrenatural que vem desde a minha infância e que, na adolescência, passou a ocupar uma dimensão muito maior na minha vida. O fascínio pelo mito e pelo fantástico ampliou-se com as múltiplas facetas da internet e do mundo digital que, na época, eu começava a descobrir (séries, filmes, jogos, videoclipes, etc.).

Na hora de escolher um curso superior, a literatura, que é onde todos os mitos ganham forma, exerceu uma forte influência, levando-me a optar pelo curso de Letras. Essa escolha foi muito acertada, uma vez que, no curso, foi possível encontrar um caminho de expressão acadêmica que me permitiu unir as minhas velhas paixões à Literatura Comparada. O relacionamento com essas áreas tornou-se frutífero e ficou evidenciado quando, na condição de bolsista voluntário do LALLI – Laboratório de Literatura e Outras Linguagens, do Curso de Letras, tive um trabalho de pesquisa premiado, no âmbito dos estudos literários, no 10º Salão Internacional de Ensino Pesquisa e Extensão (SIEPE) da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), em 2018. A pesquisa consistia em uma análise da obra de Herta Muller (2014), *A Raposa Já Era o Caçador*, a qual possui forte dimensão fantástica. Depois disso, nos anos seguintes da minha graduação, tanto em disciplinas do curso quanto em projetos dos quais participei, sempre investiguei e procurei trabalhar com obras nessa vertente. Quando integrei o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e o Programa Residência Pedagógica, que junto totalizaram 2 anos e meio de formação prática paralela ao curso, assim como quando atuei como bolsista (PROPI) no projeto de pesquisa “José Monegal em tradução: teoria, prática e crítica”, coordenado pelo professor Carlos Rizzon, sempre priorizei o trabalho com a literatura, com o mito, com a cultura popular, de maneira a problematizar as relações entre literatura e o mundo digital no qual nós, alunos, estamos imersos.

A partir dessa conjunção de fatores da minha minha trajetória pessoal e da minha experiência acadêmica, meu TCC não poderia deixar de abordar questões envolvendo o mito e o fantástico. Dessa forma, minha investigação parte de uma

literatura contemporânea, jovem, incluída na lista de Best-sellers do *The New York Times*, para analisar essas relações em diálogo com o pós-moderno: *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, o primeiro dos 6 volumes da série de Cassandra Clare.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade, é possível identificar a presença do mito de diferentes formas e dimensões, tendo espaço marcante no mundo grego clássico e sendo foco de análise na arte a partir de Aristóteles em sua *Poética*. Em síntese, o filósofo define o mito como a imitação de uma ação (ARISTÓTELES, 2003, p. 12). Retomando o conceito, Mircea Eliade (1963, p. 14-15) explica que “a função soberana do mito é revelar os modelos exemplares de todos os ritos e de todas as actividades [sic] humanas significativas: tanto a alimentação como o casamento, o trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria”. Ou seja, o mito está presente na vida cotidiana, na arte, tendo um papel criacionista e religioso em muitas culturas, e foi através dele que, durante milhares de anos, o homem encontrou respostas para os seus questionamentos sobre a vida, a morte, o destino. Ainda hoje, o mito continua como base de investigação de diversos campos do conhecimento, inclusive na psicanálise, sobretudo nos estudos de Carl Jung (2000, p. 53), que propõe o mito como representação de um inconsciente coletivo, uma parte da psique que se diferencia de um inconsciente pessoal, pois “não deve sua existência à experiência pessoal”, mas à hereditariedade; isto é, o mito é constituído essencialmente de arquétipos.

Ao longo dos séculos, o mito e a mitologia não ficaram isentos de mudanças, eles ganharam novas representações, funções e existências também com o surgimento da internet e da era digital. Na pós-modernidade, como diria Zygmunt Bauman, vivemos tempos líquidos, um tempo de mudanças rápidas, marcadas por dissoluções e ressignificações constantes. Michel Maffesoli (2003, p. 14) irá definir esses novos tempos e essas novas significações como “o retorno do trágico na sociedade contemporânea”, caracterizado por um reencantamento do mundo a partir da conjunção mito-ciberespaço (videoclipes, publicidade, jogos de informática, raio laser, etc.). Segundo o autor, o encontro entre o cavaleiro dos contos e lendas com o raio laser sintetiza esse retorno do mito – heróis da pós-modernidade, iniciáticos “das provas, da queda, dos castigos e da reintegração”.

Sendo assim, a partir de pesquisa bibliográfica e uma abordagem comparativista, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem por objetivo

problematizar a relação entre literatura, mito e fantástico na pós-modernidade, a partir da obra *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, de Cassandra Clare, que, como mencionado na Apresentação deste trabalho, é o primeiro da saga de 6 volumes.

A obra é ambientada em uma Nova Iorque de 2006 e une mistério, drama e fantasia ao contar a história de Clarissa Fairchild (Clary), uma adolescente de 16 anos que repentinamente descobre ser uma caçadora de sombras (*Shadowhunter*) e não uma humana comum como pensava. Clary descobre a verdade sobre si em meio ao desaparecimento da mãe, e conta com a ajuda de seu melhor amigo, Simon, e três Caçadores de Sombras, para encontrá-la. Nesse processo, o submundo é apresentado à menina, no qual ela descobre existirem vampiros, lobisomens, fadas, feiticeiros e demônios, as sombras que os *Shadowhunters* caçam. Um mundo paralelo, marcado pelo arcaísmo, pela desconexão tecnológica, e sob um regime de leis estipuladas pela Clave (governo dos *Shadowhunters*), que caça demônios e pune quem rompe os frágeis “Acordos” com os seres do submundo.

A obra de Cassandra Clare, lançada em 2007, foi considerada um Best-Seller pelo jornal americano *The New York Times* e tem atraído milhões de leitores ao redor do mundo, chegando a sua 64ª edição em 2020, o que por si só justificaria uma investigação sobre o fenômeno literário que representa. Todavia, é possível dizer mais sobre essa obra, que se constitui um campo fértil para a problematização de aspectos marcantes da pós-modernidade. Na dimensão literária, o jogo de intertextualidades presentes na obra, a escolha do gênero e do tema, com suas múltiplas referências a diferentes autores e épocas, mesclam o mundo fantástico de Merlin, o clássico de Bram Stoker e o mundo de Edward Cullen – o vampiro vegetariano de Stephenie Meyer –, entre outros. Esse jogo ficcional pode ser observado também na dimensão sociocultural da obra, ao lançar luz sobre as questões de identidade, suas fragmentações, apagamentos e apropriações, representadas pelas mudanças em um mundo de embates entre culturas, em um jogo de dissoluções e derretimentos de códigos e tradições, de que fala Bauman. Portanto, a fim de contemplar os objetivos propostos, este Trabalho de Conclusão de

Curso tem como referenciais teóricos os autores Aristóteles, Mircea Eliade, Carl Jung, Remo Cesarini e Michel Maffesoli.

2 OS CAMINHOS DO MITO: DO MUNDO GREGO AO PÓS-MODERNO

Desde os primórdios da humanidade, o mito sempre teve uma função explicativa para os eventos do e no mundo, para a origem das coisas e até mesmo para o comportamento humano. No âmbito da arte, na Grécia antiga, Aristóteles apresenta o mito como um dos elementos constitutivos da Tragédia e da Epopéia. Segundo Paulo Pinheiro, na sua Introdução à *Poética* (ARISTÓTELES, 2017, p. 12), o filósofo considerava a composição do enredo, ou seja, o *Mýthos*, como a parte fundamental da tragédia, sendo que a tarefa do poeta trágico de compor o mito é pensada “sobretudo a partir da noção de ‘trama (composição) dos fatos (acontecimentos)’”. O mito pode ser simples ou complexo, sendo que este último se diferencia pelo uso do reconhecimento (anagnorisis), da peripécia (peripeteia), que podem ser utilizados em conjunto ou separadamente, e do *pathos*, definido como “acto [sic] destruidor ou doloroso tal como as mortes em cena, grandes dores e ferimentos e coisas deste gênero” (ARISTÓTELES, 2008, p. 21). Ou seja, na tragédia, o mito assume um caráter explicativo e também educativo, pois tem por função representar homens superiores em ação (heróis), eis por que Aristóteles considerava a tragédia um gênero superior.

Lígia Militz da Costa (2006), ao analisar o conceito de mito na *Poética* de Aristóteles, apresenta-o como o elemento qualitativo mais importante da mímese:

O mito é a representação de uma ação que compõe um todo uno, com suas partes ordenadas em princípio, meio e fim, segundo os critérios da necessidade e da verossimilhança, e com uma extensão determinada, conforme a própria natureza das coisas representadas; o mito deve corresponder a uma extensão que permita ao espectador contemplar, numa visão de conjunto, a unidade e totalidade da representação; [...] (COSTA, 2006, p. 49).

Como afirma Pinheiro (2017, p. 12), é possível pensar a *Poética* como uma *tékhne*, não apenas como um conjunto de regras a ser seguido pelo autor mimético, mas também um sistema de divisão que contempla o número de partes envolvidas no processo de criação e de valoração, pois ela traz os modos de produção de um

poema mimético, isto é, como produzir uma tragédia ou uma epopéia, sendo que esta última “se diferencia da tragédia segundo a extensão da composição e segundo a métrica” (ARISTÓTELES, 2017, p. 189).

É pois a tragédia a mimesis de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada, com cada uma das espécies de ornamento distintamente distribuídas em suas partes, mimesis que se efetivam por meio de ações dramatizadas e não por meio de uma narração, e que, em função da paixão e do pavor, realiza a catarse de tais emoções (ARISTÓTELES, 2017, p. 71-73).

Vale lembrar aqui que, originalmente, a *tékhne* é justamente o que distinguiu o homem do animal selvagem (*a-lógos*: sem discurso), e foi considerada uma atividade divina que veio a pertencer aos homens após o roubo cometido por Prometeu que, na tragédia de Ésquilo, *Prometeu Acorrentado*, é apresentado como malfeitor por ter roubado o fogo, atributo do deus Vulcano, e “precioso fator das criações do gênio, para transmiti-lo aos mortais” (ÉSQUILO, 2005, p. 5).

Quando Prometeu rouba a *tékhne* dos deuses, uma atividade essencialmente divina, e a entrega aos homens, constitui-se o primeiro mito, o mito do fogo, da descoberta e da manipulação do fogo. Ao fazer isso, Prometeu, protetor dos seres indefesos e limitados, possibilitou um enorme salto evolutivo para os humanos, uma vez que, com o fogo e com a técnica, estes passaram a não apenas se diferenciar dos animais, mas também aprenderam a se defender e construir sistemas de funcionamento em grupo. Como é sabido, Prometeu era um titã que, juntamente com seu irmão, Epimeteu, era responsável pela criação dos seres mortais. Epimeteu criou os animais e deu a eles dons como velocidade, força, presas e garras; assim, quando chegou a vez de Prometeu criar os humanos, não havia restado nenhum dom para lhes oferecer, o que justificou o roubo da *tékhne*, seu presente para os humanos. É então que, com a capacidade de discurso e, portanto, de organizar suas ideias, o homem vai ter a possibilidade de criar uma civilização.

Segundo Thomas Bulfinch (2006, p. 24),

Com esse dom, o homem assegurou sua superioridade sobre todos os outros animais. O fogo lhe forneceu o meio de construir as armas com que subjugou os animais e as ferramentas com que cultivou a terra; aquecer sua morada, de maneira a tornar-se relativamente independente do clima, e,

finalmente, criar a arte da cunhagem das moedas, que ampliou e facilitou o comércio.

Em sua tragédia, Ésquilo traz a ideia de que os humanos, além do fogo e da *tékhne*, teriam recebido também as “cegas esperanças”, que permitiriam ao homem a capacidade do esquecimento, de escapar da sua condição inexorável como criatura. Assim, o homem, ao fazer uso da *tékhne*, ou seja, das operações técnicas, racionais e/ou artísticas, seria levado a um território nunca antes imaginado, o das idealizações, que o levariam ao esquecimento do seu destino: a morte. A arte, então, configura-se como *phármakos* e, ao mesmo tempo, o veneno que permitiria ao homem alienar-se da sua condição por meio de um procedimento técnico que se prestasse à repetição, imitação, cópia, simulação e a todo termo que agregasse sentido à noção grega de *mimesis* (ARISTÓTELES, 2017, p. 13).

[...] a ação de mimetizar se constitui nos homens desde a infância, e eles se distinguem das outras criaturas porque são os mais miméticos e porque recorrem à *mimesis* (mimese) para efetuar suas primeiras formas de aprendizagem, e todos se comprazem com as *mimeseis* (mimeses) realizadas (ARISTÓTELES, 2017, p. 13).

Com relação à representação mimético-dramática, um aspecto que diferencia o pensamento de Aristóteles da concepção de Platão é que este último estabelecia uma relação direta entre o intérprete e o poema, afirmando que um ator não virtuoso não poderia representar alguém com essa qualidade, pois não estaria comprometido com a verdade. Para Platão, tal escolha não apenas seria antiética, mas também perigosa porque não representaria a verdade, e, portanto, o conhecimento. Aristóteles, no entanto, está interessado no ato simples e puro de entender como e de que modo o ato mimético funciona; para ele, não importa se o ator tem ou não as características do personagem, mas se detém a capacidade de representá-las, em consonância com o princípio de que a arte não tem compromisso com a verdade, basta que seja verossímil.

Para o filósofo, a produção da imagem poética (*mimema*) ocupa posição preponderante, sendo que um poema mimético-dramático só será trágico quando conseguir caracterizar de forma enobrecedora um personagem e a ação que foi levada à cena, mantendo algum tipo de referência aos fatos e/ou lendas que

inspiraram o poema, ao mesmo tempo em que introduz algo novo. Assim, com base na releitura dos mitos gregos, o poeta trágico nos conduziria por um caminho de manipulação dos sentimentos de pavor e compaixão, levando-nos à depuração dessas emoções (*kátharsis*).

Retomando a questão do mito, o mitólogo Mircea Eliade (1963, p. 12) aponta o trabalho relativamente recente dos especialistas ocidentais do século XX de resgatar a acepção original do termo, de modo a contrapor a ideia usual de mito como fábula, invenção, ficção. É retomado, então, o conceito de mito como modelo de comportamento humano que dá valor à existência. A partir dessa perspectiva, o escritor vai dizer que o mito é "uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares". Ou seja, não é possível atribuir uma única definição que possa abranger "todos os tipos e todas as funções do mito, em todas sociedades". Para o autor, "o mito designa uma história verdadeira e, sobretudo, altamente preciosa, porque é sagrada, exemplar e significativa" (ELIADE, 1963, p. 9). No entanto, a tarefa de designar o que seja o mito ainda apresenta desafios. Segundo o mitólogo, existe uma definição imperfeita, que compreende o mito como uma história sagrada que relata "como, graças aos feitos dos Seres Sobrenaturais, uma nova realidade passou a existir, quer seja a realidade total, o cosmos, quer apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie de vegetal, um comportamento humano, uma instituição (ELIADE, 1953, p. 12-13)". Um exemplo dessa relação entre mito e história é justamente o mito de Prometeu, acima citado.

Os mitos, de acordo com o autor, sempre contam histórias de acontecimentos que realmente existiram com personagens sobrenaturais, que realizaram feitos criadores incríveis nos tempos primordiais, revelando a sacralidade desses seres e/ou de suas obras. "Em suma, os mitos descrevem as diversas e frequentemente dramáticas eclosões do sagrado (ou do 'sobrenatural') no Mundo" (ELIADE, 1963, p. 13), fundando-o e fazendo-o ser tal como é hoje, com humanos mortais, sexuados e culturais. O mito, como já mencionado, sempre conta uma história verdadeira. Os mitos cosmogônicos são reais porque o mundo existe, assim como a morte. Desse modo, o mito sendo real, todos aqueles que acreditam nele o vivem, pois o mesmo foi gerado por um deus e é o modelo perfeito para se viver porque "a função

soberana do mito é revelar os modelos exemplares de todos os ritos e de todas as actividades [sic] humanas significativas” (ELIADE, 1963, p. 14-15). Esta é, na visão do autor, a diferença entre mito e fábula – o mito justifica a maneira como um povo deve viver, ao passo que a fábula não, ela é apenas uma história para crianças. Ou seja, o mito é caracterizado como fatos que outrora existiram e que foram endeusados por uma determinada cultura, e não como uma doença da psique, pois são fruto da capacidade de racionalização. Pode-se pensar, como exemplo, a fé na sua mais pura manifestação, o autoflagelo, colocar comida para os mortos, retirar o telhado das casas para que chova ouro, etc.

[...] o mito é, para o homem arcaico, uma questão de enorme importância, enquanto os contos e as fábulas não são. O mito ensina-lhes as histórias primordiais, que o constituíram existencialmente, e tudo o que se relaciona com a sua existência e com o seu próprio modo de existir no Cosmos lhe interessa diretamente (ELIADE, 1963, p. 18).

Em *Cidade dos ossos: Os Instrumentos Mortais*, o mito que conta a origem dos Caçadores de Sombras tem alguns aspectos semelhantes ao mito de Prometeu. A “lenda da origem dos Caçadores de Sombras diz que foram criados há mais de mil anos, quando os humanos estavam sendo dominados por invasões de demônios de outros mundos” (CLARE, 2020, p. 83), foi então que um feiticeiro invocou o Anjo Raziel e este entregou uma fração do poder dos céus ao misturar seu sangue ao dos humanos e dar para eles beberem. Ao fazer isso, o poder celestial transformou aqueles que invocaram o anjo em Nephilins e também os filhos deles e “os filhos de seus filhos”. Assim como Prometeu garantiu a capacidade dos humanos de se defenderem dos animais, Raziel garantiu ao homem a capacidade de se proteger dos demônios; não só isso, de persegui-los e matá-los. O fogo dos deuses foi substituído pelo poder do céu que, na saga da autora, se manifesta como sangue e fogo celestial. No pacote de dons que o sangue do anjo trouxe, vieram marcas, super força, capacidade de estender a vida, cura, além da capacidade de manipular o Adamas, um metal oriundo do paraíso, referência esta que mais uma vez nos remete ao mito primordial de Prometeu. A passagem a seguir exemplifica um dos dons que Jace, um Nephilim, recebeu do anjo.

Ela [Clary] viu Jace olhar para ela e gritar alguma coisa, mas não conseguia escutá-lo através do rugido da criatura gigantesca que saiu da porta destruída, indo em direção a ele. Ela se encostou à parede enquanto o gigante passava em uma onda de calor e fedor... em seguida, o machado estava voando, cortando o ar, em direção à cabeça de Jace. [...] Jace riu. A risada pareceu enfurecer a criatura; deixando de lado o machado, ele pulou para cima de Jace com punhos enormes levantados. Jace pegou a lâmina serafim com um rápido movimento circular, enterrando-a até o cabo no ombro do gigante. Por um instante, a criatura ficou balançando. Depois despencou para a frente, com as mãos esticadas, prontas para agarrar alguma coisa (CLARE, 2020, p. 94-95).

Também é importante destacar que, muito embora a obra da Cassandra Clare não seja um poema épico nos moldes clássicos, ela traz uma releitura dos mitos, uma prática que, para Aristóteles, é tarefa do poeta. A teia narrativa proposta pela autora conduz o leitor por um caminho épico que o lança em um mergulho no mundo fantástico de anjos e demônios, levando-o à *kátharsis* pelo pavor e compaixão provocados pelas experiências vividas pela personagem principal. Um exemplo disso é o relacionamento construído ao longo da narrativa entre Clary e Jace e que, no final, sofre uma reviravolta quando o pai de Clary, Valentim, revela que a menina e Jace são irmãos.

Entre um passo e outro, ela viu um brilho branco sendo emitido de alguma coisa no chão: era a faca que Jace havia utilizado para cortar as maçãs, repousada sobre a lateral. Ela foi subitamente para trás para não pisar, e seu ombro bateu no dele, ele pôs a mão para ajudá-la a se equilibrar, bem na hora em que ela se virou para se desculpar. Em seguida, de algum jeito, ela estava nos braços dele, e ele a estava beijando.

Inicialmente, foi quase como se ele não quisesse beijá-la: a boca dele estava dura, inflexível; depois ele colocou os dois braços em volta dela, e a puxou para perto. Os lábios suavizaram. Ela podia sentir os batimentos rápidos do coração dele, o gosto doce da maçã ainda na boca. Ela pôs as mãos nos cabelos dele, como quisera fazer desde a primeira vez em que o vira. Os cabelos dele se enrolaram nos dedos dela, finos e sedosos (CLARE, 2020, p. 303-304).

[...]

— Por causa das minhas iniciais — ele disse. — J.C.
O precipício se abriu diante dela. Ela podia ver a longa queda na escuridão.

[...]

— Minha mãe ainda está viva?
— Está — disse Valentim. — Viva e dormindo em um dos quartos lá de baixo neste instante. Sim — ele acrescentou, interrompendo antes que Jace pudesse falar —, Jocelyn é sua mãe, Jonathan. E Clary... Clary é sua irmã (CLARE, 2020, p. 419).

Pode-se citar, além do mito de Prometeu, a origem mítica de vampiros e lobisomens, personagens da obra em estudo. Esses mitos podem ser identificados por meio dos mitologemas (histórias primordiais), como é o caso do mito de Licaon, o qual foi amaldiçoado por Zeus a se transformar em lobo, e o mito do *Vrykolakas*, que é a versão grega do mito eslavo/europeu do vampiro.

— Vampiros e lobisomens resultam de doenças trazidas por demônios de suas dimensões habitacionais. A maioria das doenças demoníacas é fatal a humanos, mas nesses casos provocaram mudanças estranhas nos infectados, sem matá-los de fato (CLARE, 2020, p. 106).

Os lobos agacharam-se, rosnando, e os vampiros, completamente espantados, recuaram. Só Raphael se manteve firme. Ele ainda apoiava o braço ferido, sua camiseta era uma mistura de sangue e sujeira.

— *Los niños de la Luna* — ele sibilou. Até Clary, cujo espanhol era praticamente nulo, sabia o que ele dissera. Os Filhos da Lua; lobisomens.

— Pensei que eles se odiassem — ela sussurrou para Jace. — Vampiros e lobisomens. (CLARE, 2020, p. 271).

Ou seja, o que se pode identificar não somente na obra de Cassandra Clare, mas de muitos outros autores contemporâneos do gênero fantástico, é um diálogo constante e, em alguns casos, um processo de colagem entre diferentes mitos, um resgate de princípios fundamentais da tragédia e/ou da epopéia, como apresentados por Aristóteles na sua *Poética*, o que justifica aqui a retomada desses conceitos como fundamentais para uma reflexão crítica mais aprofundada sobre o fenômeno de mídia “Cassandra Clare”.

2.1 Mito e Psicanálise: um diálogo necessário

Considerando quanto acima exposto sobre o mito, seus conceitos e relevância, é importante aqui retomar o pensamento de Carl Jung, psicanalista e discípulo de Freud, cujo conceito de mito transcende a ideia de explicação de fenômenos da natureza, algo externo como a chuva ou o sol, afirmando que o mito está dentro de nós como acontecimentos internos. Segundo Jung,

Até hoje os estudiosos da mitologia contentavam-se em recorrer a idéias solares, lunares, meteorológicas, vegetais, etc. O fato de que os mitos são

antes de mais nada manifestações da essência da alma foi negado de modo absoluto até nossos dias. O homem primitivo não se interessa pelas explicações objetivas do óbvio, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimentos anímicos (JUNG, 2000, p. 17-18).

Esse trecho revela o pensamento de que diferentemente do homem moderno, que pensa os acontecimentos como fatos casuais e busca respostas objetivas para os mesmos, o homem primitivo se satisfazia com explicações mágicas para as experiências externas que vivia. Assim, passou a ligar o mito a fenômenos da natureza, que eram criados ou justificados por seres divinos, quando, na verdade, o mito está mais ligado à alma e à significação que atribuímos às nossas experiências externas. Para o autor, todo aspecto mitologizado da natureza não é apenas uma alegoria das experiências que o homem observava, “mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção – isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza” (JUNG, 2000, p. 17). Como afirma o psicanalista, o homem primitivo era extremamente subjetivo e só não compreendeu os mitos como acontecimentos da alma por conta de os mesmos se constituírem em um ambiente inconsciente.

O homem primitivo é de uma tal subjetividade que é de admirar-se o fato de não termos relacionado antes os mitos com os acontecimentos anímicos. Seu conhecimento da natureza é essencialmente a linguagem e as vestes externas do processo anímico inconsciente. Mais precisamente pelo fato de esse processo ser inconsciente é que o homem pensou em tudo, menos na alma, para explicar o mito. Ele simplesmente ignorava que a alma contém todas as imagens das quais surgiram os mitos, e que nosso inconsciente é um sujeito atuante e padecente, cujo drama o homem primitivo encontra analogicamente em todos os fenômenos grandes e pequenos da natureza (JUNG, 2000, p. 18).

Segundo Jung, o território dos mitos é o inconsciente, um conceito que já aparecia em Freud, mas apenas para nomear o espaço onde se encontravam estados e conteúdos reprimidos ou esquecidos, e que se restringia ao âmbito pessoal. Na visão de Jung (2000, p. 53), existem duas camadas de inconsciente: uma pessoal, formada por experiências que um dia foram conscientes, mas que desapareceram da consciência por terem sido reprimidas ou esquecidas, e que consiste sobretudo de *complexos*. A outra camada é coletiva, composta de

conteúdos que "nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade", eles são idênticos em todos os seres humanos, "constituindo portanto um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo" (JUNG, 2000, p. 14). Essa camada é constituída essencialmente de *arquétipos*; ou seja, o inconsciente coletivo não tem sua origem nas experiências pessoais de um indivíduo, ele é inato.

Como afirma o autor (2000, p. 52), o conceito de arquétipo é indispensável para a compreensão do inconsciente coletivo, pois ele revela que na psique humana existem determinadas formas que podem ser entendidas como pensamentos e/ou formas primordiais. Essas formas preexistentes, i.e., arquétipos, "só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência" (JUNG, 2000, p. 53), que constituem o inconsciente coletivo, essas formas não são adquiridas individualmente, são herdadas. Jung afirma que inclusive na pesquisa mitológica essas formas eram estudadas, mas eram chamadas de "motivos" ou "temas", evidenciando, assim, que essas escolhas não são aleatórias ou simplesmente seguem uma tendência de época, mas revelam a presença do fio invisível de uma herança ancestral, o que nos permite pensar a própria experiência de criação artística como um reprocessamento desses arquétipos.

2.2 Do mito à literatura fantástica do século XXI

A partir da subdivisão do inconsciente e do conceito de arquétipo propostos por Jung, é possível estabelecer uma correlação entre mito, tema e inconsciente coletivo, o que abre espaço para que se pense o retorno do fantástico na literatura do século XXI e se possa problematizar as raízes desse fenômeno do mercado editorial para além de uma mera estratégia de vendas.

Retomando o conceito, ao fazer uma revisão e problematizar as definições de literatura fantástica, Remo Ceserani, em *O Fantástico*, considera o fantástico como um modo literário e não como um gênero, contrariando a visão de muitos autores:

[...] o fantástico surge de preferência considerado não como um gênero, mas como um "modo" literário, que teve raízes históricas precisas e se situou historicamente em alguns gêneros e subgêneros, mas que pôde ser utilizado – e continua a ser, com maior ou menor evidência e capacidade criativa – em obras pertencentes a gêneros diversos (CESERANI, 2006, p. 12).

De acordo com Ceserani, Tzvetan Todorov foi o grande responsável por promover a literatura fantástica para o mundo no final dos anos 60. Segundo o filósofo búlgaro, o fantástico é tudo aquilo que não faz parte da realidade ou que a realidade não pode explicar, algo que pelas leis naturais não poderia existir. Todorov afirma que, quando ocorre em nosso mundo racional um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo, os seres humanos encontram duas justificativas possíveis para esse evento: a primeira é que se trata da imaginação; a segunda é que o que vimos realmente existiu:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra (TODOROV, 1980, p. 15).

De acordo com o filósofo, o fantástico se define no tempo da incerteza entre o real e o imaginário, é a “vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1980, p. 15-16). O Vampiro nunca existiu e tal criatura faz parte do imaginário; ninguém nunca o viu, mas reconhecemos o mito, isso se conecta ao que Jung fala sobre o inconsciente coletivo, isto é, o arquétipo do vampiro é uma forma na nossa psiquê.

Voltando a Ceserani, o autor cita, em sua revisão, teóricos que ele define como pré e pós-Todorov, alguns dos quais são citados pelo próprio Todorov em sua *Introdução à Literatura Fantástica*. Um deles é Pierre Castex, que definia o fantástico como algo “caracterizado por uma invasão repentina no quadro do mistério da vida real” (CASTEX apud CESERANI, 2006, p. 46). Segundo George Collois, o

“fantástico manifesta um escândalo, uma laceração, uma irrupção insólita, quase insuportável no mundo da realidade” (COLLOIS apud CESERANI, 2006, p. 47) que é como uma aparição de algo que não deveria existir nessa realidade.

Entre os teóricos pós-Todorov, Ceserani cita Rosemary Jackson, que propõe uma interpretação psicanalítica do fantástico e, ao mesmo tempo, sociológica, definindo-o como uma forma do inconsciente que não tem base no sobrenatural.

Ele não inventa razões sobrenaturais, mas apresenta um mundo natural rodeado por qualquer coisa de estranho, qualquer coisa de “outro”. [...] Diferentemente dos mundos secundários do maravilhoso, que constroem realidades alternativas, os mundos na sombra do fantástico não constroem nada. Eles são vazios, dissolventes. Esse seu vazio torna nulo o mundo visível, pleno, arredondado, tridimensional, e desenha nele ausências, sombras sem objetos. (JACKSON apud CESERANI, 2006, p. 62).

Em *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, Cassandra Clare constrói um universo fantástico a partir do estranhamento de Clary e seu amigo Simon, pessoas que vivem em um mundo aparentemente igual ao nosso (mundo do leitor) e que, ao se depararem com seres que eles consideram sobrenaturais – demônios, vampiros, lobisomens, o feiticeiro Magnus Bane –, acreditam que estes são reais, uma vez que são tangíveis. Logo no primeiro capítulo, a autora introduz elementos e situações que irão pouco a pouco compor a sua teia ficcional. A primeira situação estranha com que Clary se depara é na entrada da boate Pandemônio, que chama a sua atenção por conta de um símbolo desenhado na placa de identificação do local. Aparentemente, ninguém mais conseguia ver esse símbolo; na medida em que a situação avança e Clary adentra a boate, ela percebe uma outra situação que chama sua atenção, pois ela, mesmo sem saber, porta a “visão” e, assim, via o submundo. Por conta desse dom, enxergou um grupo de *Shadowhunters* matando uma pessoa que ela não havia identificado como demônio por se tratar de um metamorfo (criatura que muda de forma), o que a fez questionar se estava enlouquecendo, uma vez que só ela havia visto o “crime”.

— Clary? — Era a voz de Simon. Ela rodopiou. Ele estava de pé do lado da porta do depósito. Um dos seguranças truculentos que estava carimbando mãos na entrada estava ao lado dele. — Você está bem? — Ele a espiou pela escuridão. — Por que está aqui sozinha? O que aconteceu com os caras, você sabe, os que estavam armados com facas?

Clary o encarou, depois olhou para trás, onde Jace, Isabelle e Alec estavam; Jace ainda com a camisa ensanguentada e a faca nas mãos. Ele sorriu para ela e deu de ombros meio desculpando-se, meio zombando dela. Ele claramente não estava surpreso por não ser enxergado nem por Simon nem pela segurança (CLARE, 2020, p. 24).

Até esse momento, o leitor não tem nenhuma informação a respeito de demônios ou Caçadores de Sombras, apenas paira no ar uma sensação de incerteza, confusão e estranhamento que, progressivamente, a autora começa a explicar e ampliar.

— Sobre nós? — ela ecoou. — Você quer dizer pessoas como você. Pessoas que acreditam em demônios.

— Pessoas que matam demônios — disse Jace. — Somos chamados de Caçadores de Sombras. Pelo menos é assim que nos autointitulamos [sic]. Os do mundo de baixo têm nomes menos apresentáveis para nós.

— Os do mundo de baixo?

— As Crianças Noturnas. Feiticeiros. Os condenados. O núcleo mágico dessa dimensão.

Clary sacudiu a cabeça.

— Não pare por aí. Suponho que também existam vampiros, lobisomens e zumbis...

— É claro que existem — informou Jace. — Mas você encontra mais zumbis no sul, onde ficam os padres *voudun*.

— E as múmias? Elas ficam só pelo Egito?

— Não seja ridícula. Ninguém acredita em múmias (CLARE, 2020, p. 52).

Nessa estratégia ficcional, começam a materializar-se na mente do leitor imagens poéticas de um universo que é conhecido por milhões de leitores ao redor do mundo, mas que, ao mesmo tempo, é único, pois é constituído a partir de repertórios individuais. Somos, então, convidados, por meio do fantástico, a percorrer a saga épica proposta pela autora, pois:

Nas tragédias, é necessária a presença do maravilhoso, mas na epopéia pode-se ir além e avançar até o irracional, através do qual se obtém este maravilhoso no grau mais elevado, porque na epopéia nossos olhos não contemplam espetáculo algum (ARISTÓTELES, 2003, p. 42).

O que se percebe na obra de Clare é a construção de um *Mýthos* muito bem elaborado, onde a composição (trama) dos acontecimentos (fatos) acontece de

forma minuciosa e progressiva, de modo a não confundir o leitor por excesso de informações, mas tampouco é lenta demais a ponto de fazê-lo perder o interesse.

Ceserani (2000, p. 67-68) enfatiza que, muito embora a literatura fantástica apresente em termos gerais aspectos de escrita similares, não foi exatamente isso que a caracterizou e/ou a tornou reconhecida, mas sim a consequência da produção desses textos, o alargamento das “áreas de ‘realidade’ humana interior e exterior que podem ser representadas pela linguagem e pela literatura”. E, para além disso, serviu para colocar em discussão as relações “entre paradigma de realidade, linguagem e as nossas estratégias de representação”. Essa quebra paradigmática tão bem explorada pela literatura não é um fenômeno isolado, mas o reflexo de um mundo cujas bases têm sido profundamente abaladas desde o início da era pós-industrial, na década de 1950, provocando mudanças em todas as áreas da vida. A chamada era pós-moderna, ainda em andamento, através da disseminação cada vez mais acelerada da tecnologia da informação, do consumismo, tem provocado uma cultura de “descarte” rápido de tudo – modismos, crenças e valores –, constituindo o que Zygmunt Bauman irá chamar na sua obra homônima de “Modernidade Líquida”.

Na contemporaneidade, vive-se o que Bauman (2001) chama de derretimento das tradições, das idealizações/concepções de mundo e do próprio tempo-espaço. Durante milhares de anos, o ser humano, tendo a sua disposição a *tékhne*, criou, catalogou e desenvolveu sua vida através de modelos, tradições e também de mitos sagrados. Todavia, a mesma *tékhne* que possibilitou criar e desenvolver tudo isso também permitiu que, na atualidade, esses referenciais fossem contestados. Toda e qualquer tradição ou modelo exemplar de vida, seja ele sagrado como Eliade (1963) propunha, ou não, está em derretimento. Com a globalização, os modelos ancestrais de representação já não servem mais – o que é ser homem ou mulher, o que é sexualidade, religião, etc. Bauman acredita que a modernidade é um processo de liquefação do que outrora era sólido, é fluida e está em constante modificação, pois os fluidos desse tempo sempre acabam alterando-se ao esbarrarem em outros sólidos ou em obstáculos, da mesma forma que a água sempre encontra um curso a seguir, modificando-se e adequando-se à realidade. E o mito não escapou desse processo, pois:

Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam” são “filtrados”, “destilados” diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos — contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados — ficam molhados ou encharcados (BAUMAN, 2001, p. 7).

Ou seja, as bases que antes eram consideradas sólidas não o são; como nos ensina o dito popular, “água mole em pedra dura tanto bate até que fura”. O que se percebe hoje são instituições e pessoas se transformando rapidamente, e o resultado disso é o medo líquido: medo do desemprego, de ser ultrapassado, de ser esquecido, de não ser percebido, etc.

Retomando a questão da tecnologia da informação, com o advento da internet na década 1960, não se podia imaginar o quanto e de que maneira essa descoberta influenciaria a vida humana. Com a democratização do acesso a ela e o desenvolvimento de *softwares* para redes sociais, trabalho, música, *games*, cria-se uma infinidade de possibilidades que seguem se multiplicando e modificando o mundo e a própria realidade muito rapidamente. Diante desse novo paradigma, impulsionado por uma enxurrada tecnológica que, num primeiro momento, desvelou crenças, removendo a sua sacralidade, posteriormente, essa mesma *tékhné* moderna (tecnologia) acabou se hibridizando com os mitos, as histórias fantásticas e até mesmo com seres sobrenaturais, criando um novo tipo de mito pós-moderno.

Um dos autores que discute essas relações na pós-modernidade é Michel Maffesoli (2003), que aponta a velocidade como característica principal do drama moderno e responsável por diversos avanços científicos e tecnológicos, os quais reforçaram a racionalização e o individualismo, o que o autor chama de “desencantamento do mundo”. Assim, na fase moderna, a magia, o mito, o fantástico, o religioso, e também o trágico, não tinham espaço, o que resultou em uma tentativa de provocar uma espécie de iluminação das sombras do mundo. Na pós-modernidade, o que se identifica é um movimento contrário ao paradigma moderno, que irá buscar nas raízes históricas do mito formas de reencantamento do mundo.

Em tempos Baumanianos, a liquidez, a rapidez, nos leva a um novo modo de confrontação com a morte, nosso destino inevitável, do qual, segundo Ésquilo, nos esquecemos quando recebemos de Prometeu "as cegas esperanças". Diante disso, voltamo-nos novamente para o trágico, passamos a viver novamente em tribos que compartilham as mesmas necessidades, vontades, objetivos, valores, etc. Nesta era, a velocidade moderna foi substituída por um novo tipo de lentidão; contraditoriamente, uma espécie de descolamento psicológico do tempo digital e da sua rapidez, como uma forma artificial de congelar o tempo e sacralizar a vivência do momento – os instantes eternos.

Digamos categoricamente: com a sensibilidade trágica o tempo se imobiliza ou, ao menos, se lenteia. De fato, a velocidade, sob suas diversas modulações, foi a marca do drama moderno. O desenvolvimento científico, tecnológico ou econômico é sua consequência mais visível. De modo contrário, vemos despontar um elogio da lentidão, incluindo a ociosidade. A vida não é mais do que uma concatenação de instantes imóveis, de instantes eternos, dos quais se pode tirar o máximo de gozo (MAFFESOLI, 2003, p. 8).

Na pós-modernidade, a individualidade diminuiu e nós, seres contemporâneos, passamos a nos dissolver nas tribos e, através delas, aqueles que ficavam nas sombras escondidos ou que eram ignorados começam a buscar identificação e a formar grupos, todas “as ‘love parades’, ‘gay prides’, ‘festas tecno’” (MAFFESOLI, 2003, p. 11). Acrescentando à lista, as *Comic-Con*, as festas *Cosplay*, feiras de literatura, são um exemplo dessa busca por semelhantes. Nesses locais, se vê a mais pura manifestação dos mitos pós-modernos onde os fãs (outra adoradores) se reúnem para festejar, se conectar, autoconhecer e lá adentrar um estado de euforia e pertencimento únicos, o que Maffesoli chama de “a sombra de Dioniso”.

O desencantamento moderno, já citado, cujo cientificismo apresentou o mito como irreal e ilusório, assim como a condenação de rituais, das religiões pagãs, acabou por retirar a ideia de divindade do mundo, da natureza e do ser humano, atribuindo toda e qualquer sacralidade a um único deus. Maffesoli diz que esse deus é a razão:

Porque o ideal da vida moral que encontra seu ápice no século das Luzes baseia-se sobre uma explicação do mundo mais racional, mais científica, libertado do mito e dos diversos pressupostos obscurantistas. Retrospectivamente, podemos ver em um tal ideal moral a nova religião da modernidade. A religião governada pela deusa razão (MAFFESOLI, apud, AGUIAR, 2019, p. 58).

Na pós-modernidade, de acordo com Carlos Aguiar (2019), com o saturamento da modernidade e, portanto, das divindades modernas, o mundo sofreu um processo de reencantamento, onde os mitos, que outrora foram combatidos, voltam pulsantes e revigorados:

[...] é certo que a cultura contemporânea em seus diversos aspectos: filmes, músicas, coreografia, moda, vida cotidiana é, cada vez mais, “contaminada” por uma religiosidade ambiental na qual se misturam, sem distinção, o ocultismo, o paganismo, o neodruidismo, o xamanismo, as diversas formas de orientalismo, sem esquecer a astrologia, a bruxaria, o satanismo ou as diversas formas de New Age (MAFFESOLI apud AGUIAR, 2019, p. 60).

Ou seja, o retorno do trágico que presenciamos na atualidade, marcado pela conjunção mito-ciberespaço tem sua base nas histórias e nas representações arcaicas, mas com uma nova roupagem oriunda da era digital que cria ambientes (ciberespaços) onde o mito é o pano de fundo ou o centro da história. Isso pode ser verificado nos personagens de animes, nos filmes, nas séries, nos jogos e em livros, como no caso da obra de Cassandra Clare aqui analisada. Graças à tecnologia, tornou-se possível criar infinitas representações do mito, as quais geram novas identificações ou novas maneiras de se relacionar com ele. Assim, como afirma Maffesoli (2003, p. 14), o “*reencantamento do mundo* provém da conjunção do cavaleiro de nossos contos e lendas e do raio laser”, sendo que “os mitologemas [histórias primordiais] que veiculam esses heróis paradoxais da pós-modernidade são esses, iniciáticos, das provas, da queda, dos castigos e da reintegração”.

Para o autor, a sacralidade e a salvação na pós-modernidade não estão mais em um paraíso distante, no qual chegamos após a morte, mas sim no aqui e no agora, na vivência dos instantes eternos. Isto é, o divino está no cotidiano, está em uma relação mística com o mundo, com o universo, com as pessoas e com a natureza, está na sintonia com tudo isso, em vibrar na mesma frequência. Segundo Aguiar, para Maffesoli, na pós-modernidade:

[...] a aproximação ao mistério se dá mais de maneira efusiva e orgiástica do que discursiva. Uma aproximação mediada, paradoxalmente, por meio dos novos aparatos tecnológicos, isto é, são justamente essas novas formas de tecnologias de comunicação em rede que engendram e favorecem essa ligação espiritual, ultrapassando os limites das identidades fixas (AGUIAR, 2019, p. 62).

Em um mundo desencantado pela modernidade, o sobrenatural volta como um rolo compressor; anjos e demônios voltam a ser pauta do processo de reencantamento do mundo, sobretudo na literatura, como é o caso da obra de Cassandra Clare.

Em *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, são essas duas entidades (anjos e demônios) que servem como pilares para justificar a existência do submundo, uma espécie de resgate da história primordial. Um grupo de humanos, ao ver o mundo ser engolido por demônios que matam e sugam a vida, pede ajuda a um feiticeiro para invocar um anjo do paraíso, um ser celestial, portador da luz que pode dissipar as trevas; este lhes concede dons e uma missão milenar que nunca acaba: a missão de caçar sombras. Ao lermos a saga de Clare, descobrimos que vampiros e lobisomens nada mais são que humanos que contraíram doenças demoníacas; que os feiticeiros são filhos de demônios com humanos; e pode-se supor que as fadas sejam metade anjo e metade demônio. Esse mundo encantado da autora, tema recorrente na literatura contemporânea mundial, reverbera na internet e encontra ressonância nas pessoas por meio de blogs especializados, pelo filme e pela série que retratam *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*.

Aqui, é possível retomar o mito de Prometeu como uma síntese do “reencantamento do mundo” de que fala Maffesoli, uma vez que Prometeu, ao roubar a *tékhne*, a atividade divina que não só representava a capacidade de racionalização, a linguagem, as técnicas, também deu à humanidade o poder mágico de encantar, desencantar e reencantar o mundo.

Dominamos a técnica a ponto de não mais percebê-la na vida cotidiana e de não ser mais possível um mundo off-line. Como afirma Aguiar (2019, p. 65), “as tecnologias não são percebidas como algo externo ao ser humano, como um simples instrumento, mas como elementos portadores de uma dignidade ontológica”

que determinam a maneira como atuamos no mundo, pois tudo “está conectado pelas tecnologias e essa interconexão dá vida a elementos que forjam um novo tipo de animismo, que é o indício de uma mística mais imanente e pagã”, isto é, retornamos ao início do círculo, o fantástico, o estranho; retornamos ao mito.

3 O MUNDO FANTÁSTICO DE CASSANDRA CLARE E CLARISSA FAIRCHILD

A literatura fantástica passou a ganhar corpo, profundidade e maior reconhecimento com John Ronald Reuel Tolkien ao escrever sobre a Terra Média (Eä). O escritor, ao longo de toda a sua vida, dedicou-se a construir detalhadamente esse universo ficcional que conquistou milhares de fãs ao redor do mundo. Tamanha é a relevância da obra de Tolkien, que a autora de *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais* é considerada, por muitos, a maior escritora de *fanfics* (recriações de uma obra pelos seus fãs e que são postadas nas diversas redes sociais) da obra de Tolkien. Cassandra Clare, pseudônimo de Judith Lewis, nasceu na capital do Irã, Teerã, e, enquanto crescia, viveu em vários países da Europa e da Ásia. Em meio a tantas viagens, a autora encontrou companhia na fantasia, no mito e no sobrenatural, tanto que seu livro favorito é *O Senhor dos Anéis*.

Ao transitar intensamente entre culturas e países, Clare acabou construindo um repertório extremamente plural que possibilitou a ela escrever seus livros. Ao longo das suas 4 sagas já escritas e das outras 3 em processo de desenvolvimento, a autora contou a história de personagens complexos e, também, do submundo que ela criou. Este TCC se limita a uma análise da obra inaugural da série, *Cidade dos Ossos: Os instrumentos Mortais*, que é o primeiro volume da primeira saga da autora; em inglês, conhecida como *The Mortal Instruments*. No Brasil, a saga foi traduzida pela editora Galera Record com o título *Os Instrumentos Mortais*. O livro em questão foi lançado no ano de 2007 e, logo após seu lançamento, foi considerado pelo *The New York Times* um Best-Seller; no ano de 2014, os livros de Cassandra Clare foram os mais vendidos na Bienal do Livro de São Paulo. O sucesso da autora é tão grande que, segundo o site Idris Brasil no ano de 2017 (10 anos após seu primeiro lançamento), a autora já havia vendido mais de 50 milhões de livros. Cassandra Clare é um fenômeno literário e da Cultura Pop e pode-se atribuir esse fato ao mundo representativo e inspirador que ela criou por intermédio da condensação entre mito, fantástico e o pós-moderno.

Em *Cidade dos Ossos*, é apresentada ao leitor a personagem Clary Fairchild, uma jovem estudante de arte, cuja mãe, Jocelyn, a afastou do pai para protegê-la dos experimentos que ele fazia com os filhos utilizando sangue de demônio – essas

informações serão reveladas pela mãe à Clary no decorrer da saga, no volume 3, *Cidade de Vidro*.

No seu 16º aniversário, Clary briga com a mãe, que tentava impedi-la de sair porque queria contar a sua filha a verdade sobre a sua origem e por que havia decidido escondê-la no mundo dos mortais. Mesmo assim, a menina se recusa a ouvir e decide sair para dançar, encontrando acidentalmente a boate Pandemônio; lá, ela se torna espectadora de um assassinato, o qual não deveria ser capaz de ver. Depois disso, Clary passa a enxergar coisas estranhas, invisíveis para outras pessoas, e começa a achar que está ficando louca; esse momento coincide com o desaparecimento da sua mãe. Jace, o menino mais bonito que ela já conhecera, decide ajudá-la a encontrar sua mãe. Ele era um dos “assassinos” que ela viu na boate e, inicialmente, ela e Simon Lewis, seu melhor amigo, ficam relutantes em acreditar no menino, pois ele dizia ser um caçador de demônios e não um criminoso.

Nesse processo, em meio ao clima de estranhamento suspenso no ar, Clary adentra o mundo das sombras e, na tentativa de achar a mãe, é atacada por um demônio. Nesse momento, tem-se a primeira grande revelação da obra: Clary não é humana, mas sim uma *Shadowhunter*. A prova incontestável disso se dá quando Jace traça no braço da moça um símbolo de cura, um “Iratze” que, quando feito em humanos que não possuem sangue de anjo, os faz enlouquecer ou morrer.

Ele agarrou o pulso de Clary, girando-o para que a parte branca e vulnerável do antebraço ficasse nua sob a luz da lua. Traços de veias azuladas mapeavam o interior da pele da menina, trazendo sangue envenenado para seu coração e seu cérebro. Clary sentiu os joelhos curvarem. Havia algo na mão de Jace, algo afiado e prateado. Ela tentou libertar a própria mão, mas o punho dele era forte demais: ela sentiu uma picada forte na pele. Quando ele a soltou, ela viu um símbolo preto tatuado, como aqueles que cobriam a pele dele, logo abaixo da dobra do próprio pulso (CLARE, 2020, p. 62).

Segundo Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2001, p. XII), os símbolos estão no centro dos mitos modernos, eles “constituem o cerne dessa vida imaginativa. Revelam os segredos do inconsciente, conduzem às mais recônditas molas da ação, abrem o espírito para o desconhecido e o infinito” porque, para os autores, a imaginação se tornou a gêmea da razão, é quem inspira as descobertas e o

progresso. Na obra de Clare, os símbolos se mostram justamente dessa maneira, como o cerne do mito.

O primeiro objeto mitológico ao qual somos apresentados na obra é o Cálice Mortal, que é descrito quando o personagem Hodge conta a origem dos Nephilins. Segundo o mesmo, é nesse cálice que o Anjo Raziel misturou o seu sangue ao dos humanos para que bebessem e se tornassem Nephilins. Esta é uma clara referência ao Santo Graal e ao sangue de Cristo, um dos símbolos mais sagrados do cristianismo, o qual Cassandra Clare transporta para seu universo, atribuindo a mesma sacralidade e divindade que o objeto representa para os “mundanos” – os seres mortais comuns. Segundo Chevalier e Gheerbrant, o Graal assume diversos simbolismos, como os destacados no excerto abaixo.

Afora inumeráveis explicações mais ou menos delirantes, o Graal gerou interpretações diversas que correspondem ao nível de realidade em que se colocava o comentador. Albert Béguin resume da seguinte forma o essencial do debate: *o Graal representa simultaneamente, e substancialmente, o Cristo morto pelos homens, o cálice da Santa Ceia, i. e. a graça divina dada pelo Cristo aos seus discípulos e, por fim, o cálice da missa, que contém o verdadeiro sangue do Salvador. A mesa sobre a qual repousa o vaso é, então, segundo esses três planos, o Santo Sepulcro, a mesa dos Doze Apóstolos e, finalmente, o altar em que se celebra o sacrifício cotidiano. Essas três realidades, a Crucifixão, a Ceia e a Eucaristia, são inseparáveis, e a cerimônia do Graal é a revelação delas, que dá, na comunhão, o conhecimento da pessoa do Cristo e a participação no seu Sacrifício Salvador* (BEGG apud CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 476).

O Anjo Raziel ao depositar seu sangue no Cálice Mortal transforma todos os que dele bebem em Nephilim, ou seja, concede a sua graça divina aos seus discípulos, tal como o Cristo. Os homens e mulheres transformados deveriam ter a compaixão dos humanos e a força do sangue celestial (fogo dos deuses, a *tékhne*) que corre em suas veias.

Na obra, o vilão é Valentim, um caçador de sombras que se desvirtuou da sua missão sagrada de matar demônios, pelo preconceito e inveja. Para ele, não bastava ter o poder dos céus, queria também controlar as trevas. Assim, corrompe o Cálice, colocando nele sangue de demônio. Seu objetivo é criar um exército que lhe obedeça e compartilhe do seu ódio pelos submundanos – feiticeiros, vampiros, lobisomens e fadas. Valentim promove uma divisão da Clave (governo dos

Shadowhunters), sendo que ele e seus seguidores (o Círculo) deveriam assassinar os representantes das 4 raças de submundanos, que iriam assinar os Acordos de paz renovados a cada 15 anos para refazer a força do feitiço que alimenta a aliança com os *Shadowhunters*.

— Eram um grupo — disse lentamente — de Caçadores de Sombras, liderados por Valentim, dedicados a livrar o mundo dos habitantes do Submundo, e devolvê-lo a um estado “mais puro”. O plano deles era esperar que os membros do Submundo chegassem a Idris para assinar o Acordo. Aproximadamente a cada 15 anos, eles têm de ser assinados novamente, para manter sua mágica potente — ele acrescentou, para que Clary pudesse entender. — Depois, planejavam matar todos eles, desarmados e indefesos. Esse ato terrível, eles pensaram, traria a guerra entre os humanos e o povo do Submundo, uma guerra que eles pretendiam vencer (CLARE, 2020, p. 145).

Valentim acredita que os membros do submundo são seres sem alma, simplesmente por portarem um pouco de sangue demoníaco em suas veias, e acha que eles deveriam ser mortos, assim como os demônios. Jocelyn Fairchild, mãe de Clary, forja a sua morte e a da filha para fugir e esconder o Cálice de Valentim, e isso dá início a uma caçada pelo “Graal”, considerado perdido pela Clave, mas não por Valentim. Essa caçada promove morte e destruição por onde quer que Valentim passe, muito similar ao que os católicos fizeram com as cruzadas em busca do Graal. Ou seja, como se pode perceber, o cristianismo e o paganismo são recorrentes na obra, e a autora retrata e/ou joga com as relações provenientes dessas religiões em sua teia narrativa. Clare utiliza o Tarô (pagão) para esconder o Cálice Mortal (Graal – Cristão), o qual aparece pela primeira vez na página 108 quando Madame Dorothea abre o Tarô para Clary e a carta que se destaca é o Ás de Copas; a cena é descrita assim:

Clary virou e olhou a carta, que pesava em sua mão. A imagem na frente era grossa, com tinta verdadeira. Mostrava uma mão segurando um cálice na frente de um sol pintado de dourado. O cálice era feito de ouro, marcado com sóis menores e cravejado de rubis. O estilo artístico lhe era tão familiar quanto sua própria respiração (CLARE, 2020, p. 108).

A familiaridade que Clary sente é com o estilo de pintura de sua mãe, que pintou as cartas e utilizou um raro dom de sua família para colocar o Cálice dentro

da carta, que acaba se tornando um esconderijo perfeito para o objeto, e também mais uma presença sutil do fantástico na obra.

Ainda a respeito do paganismo, tem-se também as runas que os Caçadores de Sombras marcam em sua pele para ganharem ou aguçarem certos dons, habilidades e sentidos. Essas marcas, os símbolos “rúnicos”, segundo o mitólogo Thomas Bulfinch:

[...] são de vários tipos, sendo usados principalmente para finalidades mágicas. Os malignos, ou runas *amargos*, como eram chamados, eram empregados para causar aos inimigos várias espécies de mal, e os caracteres benignos para evitar o infortúnio. Alguns tinham finalidades medicinais, outros eram empregados para a conquista do amor etc. Em épocas posteriores passaram a ser empregados, com frequência [sic], em inscrições, mais de mil das quais foram descobertas. A língua é um dialeto do godo, chamado norreno, ainda usado na Islândia (BULFINCH, 2006, p. 330).

Na obra, a autora apresenta as runas para fins benignos: elas curam, como o “Iratze”, algumas dão equilíbrio, força, destreza, aguçam a visão, promovem calor, etc., elas pertencem à língua dos anjos. Nos Nephilins, elas são marcadas com um metal que foi extraído do próprio paraíso e que é utilizado na fabricação das armas – o Adamas. Esse metal é fundido pelas Irmãs de Ferro no formato de uma varinha, chamada Estela, e é usado sobre a pele para desenhar o símbolo; ao fazer isso, a Estela queima a pele e deixa as marcas. Ao pensar-se em varinhas mágicas, podemos estabelecer vários outros simbolismos e intertextos como, por exemplo, na obra de *Harry Potter*. Muito embora a Estela não produza mágica propriamente, ela é uma ferramenta para a produção de marcas que concedem o poder dos anjos.

Com a ponta da estela, ele traçou uma linha conectando os dois braços da estrela. Quando abaixou a mão, a marca estava brilhando, como se tivesse sido gravada com tinta fosforescente. Enquanto Clary assistia, a estela penetrou a pele dele, como um objeto pesado afundando em água. Deixou para trás uma lembrança: uma cicatriz clara e fina, quase invisível (CLARE, 2020, p. 96-97).

Os simbolismos não param por aí, tampouco os mitos por trás deles. Clary ao perceber que tem o mesmo dom da mãe e entender que o Cálice foi escondido nas cartas de Tarô, ela e seus novos amigos voltam para a casa de Dorothea para pegar

o Cálice e são surpreendidos por um Demônio Maior, Abbadon, que tomou a pele de Dorothea. O singular dessa cena é que o herói (Simon) não é como os Nephilins superpoderosos, de sangue celestial, mas sim um nerd de óculos, desajeitado. Simon entra em ação portando o arco de Alec e destrói Abbadon. Toda a cena é muito rápida: Simon adentra o local com o arco e atira uma flecha em direção ao teto; ao atingir a claraboia, pedaços “de vidro preto e sujo caíram como chuva e, através da parte quebrada, a luz do sol penetrou, grande quantidade de luz solar [...]”, a luz do sol mata demônios que são essencialmente trevas. Ao olharmos para o que Chevalier e Gheerbrant (2001) dizem a respeito do arco e do arqueiro, vemos que essa cena é essencialmente baseada no mito do arqueiro. Para os autores, o arco representa o caçador, a busca pela perfeição, pelo tiro perfeito:

O guerreiro de coração puro acerta no alvo à primeira tentativa. A flecha * [sic] destina-se a ferir o inimigo, a abater ritualmente o animal emblemático. A segunda ação tem como objetivo estabelecer a ordem do mundo; a primeira, destruir as forças tenebrosas e nefastas. [...] É também uma arma de exorcismo, de expulsão: eliminam-se as potências do mal atirando flechas na direção dos quatro pontos cardeais, para o alto e para baixo (o Céu e a Terra) (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 75).

Simon não é o mais forte nem o melhor com armas, mas usava o arco para esporte, seu coração puro e seus conhecimentos de *Dungeons and Dragons* (game muito popular entre os Nerds) o fazem pensar de uma maneira diferente da dos demais. Lutou milhares de vezes no computador e essa experiência o fez pensar em atirar em direção à luz para banir o demônio, mostrando, assim, que os mundanos não são tão inúteis na luta contra o mal, como Jace e os demais *Shadowhunters* insistem em afirmar.

Quando se reflete a respeito dos Instrumentos Mortais que a autora usa como elementos basilares da Clave, tem-se mais mitologia revestida de uma nova roupagem em sua obra. Já falou-se aqui a respeito do Cálice Mortal, que pode criar novos *Shadowhunters*, mas ainda não abordou-se a Espada da Alma (Maellartach) e do Espelho Mortal que, juntos, configuram parte de um ritual de invocação do Anjo Raziel. Sempre que uma espada é mencionada em alguma obra literária, é inevitável lembrar de Excalibur, a espada mágica do rei Arthur, que só pode ser empunhada por alguém digno. Ao buscar-se seu significado, é tida como o “símbolo da guerra

santa” e tem um duplo aspecto, “destruidor e criador —, ela é um símbolo do Verbo, da Palavra.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 392). Na saga de Clare, a espada é utilizada em julgamentos, pois quem a empunha é impelido a falar a verdade.

Em *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, outro mito ganha uma nova roupagem: o de Merlin, o mago. Neste caso, somos apresentados a Magnus Bane, o “Magnífico Feiticeiro do Brooklyn”, um ser imortal, um homem de ascendência asiática com rosto de menino. O mago pós-moderno tem o chapéu substituído por lindos cabelos pontudos, porta uma língua afiada e um jeito excêntrico e alternativo que completam a sua personalidade.

— O próprio. — O homem bloqueando a entrada era tão alto e magro quanto um poste; a cabeça, uma coroa de densas pontas pretas. Clary supôs pela curva dos olhos sonolentos e pelo tom dourado da pele bronzeada de Magnus que ele tinha ascendência asiática. Ele trajava jeans e uma camisa preta coberta com dúzias de fivelas de metal. Seus olhos estavam cercados por uma máscara de guaxinim de brilho carbônico, e tinha os lábios pintados com um tom escuro de azul. Ele passou a mão cheia de anéis pelo cabelo espetado e os encarou pensativamente. — Filhos de Nephilim — ele disse. — Ora, ora. Não me lembro de tê-los convidado (CLARE, 2020, p. 212).

O feiticeiro assume, na obra, o papel de esclarecer e, de certo modo, nortear o caminho dos jovens Caçadores de Sombras, uma vez que é muito velho e experiente. A figura do mago, ou feiticeiro, é recorrente nas obras fantásticas; Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 582) falam a respeito dessa figura a partir das cartas de Tarô. Segundo os autores, toda representação e aparência do mago “salientam a divisão de um ser produzido igualmente por dois princípios contrários, e a dominação de sua dualidade pelo equilíbrio e a supremacia do Espírito”. Essa dualidade pode ser observada em Magnus Bane, manifestada pelo fato de o personagem ser metade demônio e metade humano, metade vida e metade morte. Na obra de Clare, os demônios vêm à nossa dimensão para destruí-la e Magnus quebra esse paradigma ao lutar pela vida e proteção dos seus iguais; com isso, encontra um equilíbrio entre quem deveria ser e quem verdadeiramente é. Seu espírito, ou sua alma, que Valentim insiste em dizer que os submundanos não tem, de certa forma, dominam essa dualidade. O nome do personagem também é

carregado de significados: Magnus Bane é uma mistura de palavras e expressões que acabam influenciando como o personagem é caracterizado. O termo “Magnus”, do latim, o grande evoca a expressão muito conhecida, *Agnus Dei*, que significa Cordeiro de Deus, e está presente também no dicionário de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2001, p. 288): “o cordeiro (*Agnus*, em latim)” que remete diretamente a Jesus sacrificado para livrar os humanos de seus pecados. Além disso, a palavra “Bane” significa banir, então, Magnus Bane pode ser entendido como o grande banidor do mal, o que se justifica se levamos em conta o papel do personagem na saga, curando feridas demoníacas e também invocando e expulsando demônios.

Ao longo da narrativa, outros nomes de personagens carregam significados e mitos. Como no caso do Magnífico Feiticeiro do Brooklyn, os personagens Jace e Clary são os que mais tem o sobrenome trocado: Jace, inicialmente, acredita ser Wayland; depois, Valentim mente dizendo que o rapaz é seu filho e, então, Jace passa a se chamar Morgenstern; posteriormente, assume o nome da família adotiva, Lightwood, e só no final da saga descobre ser Herondale. No caso de Clary, a mesma acredita possuir o sobrenome Fray, o mesmo que sua mãe adotou para se esconder entre os mundanos; depois, descobre que pertence à família Fairchild; posteriormente, descobre ser filha de Valentim Morgenstern. Aqui, vale lembrar que o sobrenome de Clary – Fairchild – em inglês arcaico, pode significar criança nobre, o que antecipa a transformação por que a personagem passa ao longo da narrativa, quando se constitui como uma *Shadowhunter*, perdida em meio aos humanos, a qual tem habilidades que se sobressaem a dos demais Caçadores de Sombras, justamente por ter sido um experimento do pai quando pequena, uma criança cujo pai alimentava ainda no útero da mãe com o sangue de anjo.

Outro exemplo desse constante jogo com nomes está no primeiro capítulo da obra, intitulado Pandemônio, que é o mesmo nome da boate em que Clary entra para comemorar o seu aniversário. O nome, quando buscado em qualquer navegador de internet, está associado à confusão e à reunião de demônios, até mesmo à terra de demônios. Vale ressaltar que é em um local com esse nome que a personagem veria um demônio pela primeira vez, ou seja, seria inserida no mundo das sombras, tendo em vista que a boate era frequentada por “submundanos”.

A mesma estratégia é utilizada no capítulo 14, O Hotel Dumort, onde Clary vai resgatar seu amigo mundano, Simon, raptado por vampiros. Dumort, ao ser traduzido do francês, pode significar “da morte” ou “de mortos”, sendo que as duas formas justificariam a escolha do nome para o lugar: Hotel da morte ou Hotel de mortos são definições pertinentes para nomear a casa dos vampiros – o primeiro lugar onde Clary enfrenta a morte e/ou os mortos. Além dos nomes já mencionados, é importante retomar o personagem Simon Lewis, cujo sobrenome é igual ao da autora, remetendo à própria figura paterna que, assim como o personagem, também era judeu.

Por último, faz-se necessário mencionar a personagem Isabelle Lightwood e os objetos peculiares que ela carrega consigo. O primeiro que mais chama a atenção é a sua arma de batalha, considerada incomum e de difícil dominação: um chicote dourado feito de electrum. O chicote é uma arma utilizada geralmente para dominar e subjugar feras e/ou pessoas; é também a arma da deusa Hécate utilizada para impor “respeito aos monstros infernais” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2001, p. 233), o que faz dessa arma um instrumento apropriado para caçar demônios. Isso pode ser melhor ilustrado na cena em que Isabelle e seus amigos enfrentam Abbadon.

Isso bastou para Isabelle. Lançando-se para a frente, ela atacou o demônio com o chicote. Atingiu as costas cinzas do demônio, e um inchaço vermelho apareceu, formado por sangue.

[...]

Isabelle gritou o nome do irmão. Ele não se moveu. Abaixando o chicote, ela começou a correr para ele. O demônio, girando, acertou-a com um golpe que a jogou no chão. Tossindo sangue, Isabelle começou a se levantar; Abbadon voltou a derrubá-la e, dessa vez, ela ficou deitada imóvel (CLARE, 2020, p. 340-341).

Outro objeto utilizado pela personagem é um colar de rubi, herança de família que, em outras obras da autora, aparece como um presente de Magnus para uma vampira que ele amava. Na obra, o colar tem propriedades mágicas, emite uma luz vermelha, como a batida de um coração, quando na presença de demônios. Chevalier e Gheerbrant (2002, p. 791) enfatizam o poder místico do rubi ao dizerem que o mesmo “era considerado na Antiguidade emblema da felicidade; se ele

mudava de cor, era um presságio sinistro, mas ele retomava sua cor púrpura logo que a infelicidade passasse; ele acabava com a tristeza”. Em *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, o poder do colar de antecipar a presença de demônios podia significar a diferença entre a vida e a morte dos personagens.

No mundo fantástico de Cassandra Clare e Clarissa Fairchild, os mitos apresentam-se como o que Chevalier e Gheerbrant (2002, p. XVIII-VIX) chamam de “transposições dramatúrgicas” de “arquétipos, esquemas e símbolos, ou como composições de conjunto, epopéias, narrativas, gênesis, cosmogonias, teogonias, gigantomaquias, que já começam a deixar entrever um processo de racionalização”. Ou seja, um processo de reassimilação de “protótipos de conjuntos simbólicos” profundamente gravados no inconsciente, conforme aponta Carl Jung. Esses novos mitos pós-modernos reverberam na alma humana, acessando os “modelos pré-formados, ordenados (taxonômicos) e ordenadores (teleonômicos)”, isto é, “os conjuntos representativos e emotivos estruturados, dotados de um dinamismo formador”.

Portanto, é possível afirmar que o mito e o fantástico na pós-modernidade são o resultado de um constante reprocessamento de mitos arcaicos presentes em um inconsciente que é coletivo a todo ser humano e que, essencialmente, é constituído de arquétipos. Na pós-modernidade, o mito é o resultado da união das histórias sagradas e dos modelos exemplares, como proposto por Eliade (1963), e da tecnologia (*tékhnē*) que, aliados ao fantástico, permitem o alargamento da realidade humana (Ceserani, 2006). Cassandra Clare, ao se apropriar desse processo, constrói um jogo narrativo de repercussões e ressonâncias (BACHELARD, 2003) que leva o leitor, mesmo que inconscientemente, a revisitar essas dimensões arquetípicas, tornando a sua obra em um instrumento vital para a (re)constituição de conteúdos subconscientes, psicossociais, o que possivelmente justifique a sua legião de seguidores, leitores ávidos por mais um capítulo. Ou, pode-se dizer aqui, transformar uma paixão leitora em Trabalho de Conclusão de Curso.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), por meio de uma abordagem comparativista e de pesquisa bibliográfica, buscou problematizar a relação entre literatura, mito e fantástico na pós-modernidade a partir da obra *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais*, de Cassandra Clare. Ao final deste trabalho – mas não desta pesquisa –, fica evidenciado que, nesta era pós-moderna, o mito e o fantástico vivem o seu auge. Como um dilúvio, inundaram a Cultura Pop, a ponto de serem gastos bilhões de dólares todos os anos na produção de filmes e séries que transportam as histórias dos heróis dos livros para as telas. Essas representações dramatúrgicas são tão populares que influenciam todo o mercado digital, como no caso recente do lançamento, na plataforma Netflix, da série “Stranger Things” que, além de re-evocar mais um universo de seres fantásticos e sobrenaturais, ressuscitou músicas dos anos 80, levando-as novamente ao topo dos rankings especializados. Outros exemplos são as séries “Game of Thrones” e “A Roda do Tempo” que, após seus lançamentos, fizeram esgotar os livros nos quais são baseadas. Esse movimento da mídia, integrando literatura e outras linguagens estéticas de diferentes épocas, inclusive fazendo uso de múltiplas ferramentas digitais, como games, plataformas de vídeos, etc., tem sido responsável pela geração de um número significativo de novos leitores, estimulados inicialmente pelo cinema, pela TV, ou pela internet. Isso é demonstrado por algumas séries com previsão de lançamento nos próximos meses, e que já causam efervescência na internet a cada novo trailer ou arte conceitual liberada, como é o caso de “A Casa do Dragão” e “O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder”.

O sobrenatural não se restringe ao mundo digital e aos jovens, e isso fica evidente na novela televisiva “Pantanal”, em exibição no momento, na qual os personagens Juma e Maria Marruá se transformam em onça, e o Véio do Rio se transforma em Sucuri. Essa ascendente popularidade do fantástico justifica este TCC, que lança luz sobre esses fenômenos.

É de suma importância destacar aqui que Cassandra Clare, ao longo da sua narrativa, constrói um enredo (*Mýthos*) que é o resultado da concatenação da representação de diversas ações de seres superiores em cena. A autora faz uso de

elementos constitutivos da Tragédia e da Epopéia, como propostos por Aristóteles, isto é, da reviravolta (*peripeteia*), do reconhecimento (*anagnorisis*), exemplificados na obra pela revelação de Valentim de que Clary e Jace são irmãos, o que resultou na implosão do relacionamento romântico dos personagens, para levar o leitor à comoção emocional (*pathos*), à *kátharsis*. E isso só é possível, pois neste momento de revelação, somos transportados para o momento em que Jace conta a Clary sua história de vida e diz: o “menino nunca mais chorou, e nunca se esqueceu do que aprendeu: que amar é destruir, e que ser amado é ser destruído” (CLARE, 2020, p. 201). Desse modo, *Cidade dos Ossos: Os Instrumentos Mortais* se configura como um *phármakos* que permite ao leitor alienar-se da sua condição inexorável, a morte e suas múltiplas representações, sendo que, atualmente, pode-se incluir também o que Bauman define como maior medo do homem pós-moderno: tornar-se invisível, ou seja, ser esquecido.

Por meio da mimetização de seres humanos “superiores” – neste caso, em uma versão contemporânea, dotados de superpoderes – Clare constrói sua saga épica. O universo ficcional criado pela autora re-evoca o conceito do mito que, segundo Mircea Eliade, deve ser entendido como uma história verdadeira, preciosa e que exemplifica a vida. Histórias sagradas que, quase sempre, são construídas na sombra do fantástico, nos instantes de vacilação entre o real e o irreal, como apontado por Ceserani e Todorov. Na obra em estudo, o fantástico se constrói por meio da aparição de seres que não deveriam existir nesta realidade, o que leva a narrativa a avançar até o irracional, pois, como nas epopéias, os olhos do leitor não contemplam espetáculo algum (ARISTÓTELES, 2003, p. 42).

No submundo em que Clary, a personagem principal, é lançada, vagueiam vampiros, lobisomens, fadas, feiticeiros, demônios e *Shadowhunters*, um mundo paralelo, marcado pelo arcaísmo, pela desconexão tecnológica. Ou seja, como citado anteriormente, o jogo intertextual presente na narrativa de Cassandra Clare constitui um campo fértil para a problematização de aspectos marcantes da pós-modernidade. Isto pode ser observado na dimensão literária, na escolha do gênero e tema, com suas múltiplas referências a diferentes autores e épocas, mesclando o mundo fantástico de Merlin com o clássico de Bram Stoker e o mundo de Edward Cullen, o vampiro vegetariano de Stephenie Meyer. Esse jogo textual

pode ser observado também na dimensão sociocultural da obra, ao lançar luz sobre as questões de identidade, suas fragmentações, apagamentos e apropriações, representadas pelas mudanças em um mundo de embates entre culturas, em um jogo de dissoluções e derretimentos de códigos e tradições, de que fala Bauman.

Um mundo onde a sacralidade e a salvação não estão mais em um paraíso distante, **estão** no aqui e no agora, na vivência de instantes eternos. O Paraíso está na cristalização de momentos, isto é, o divino está no cotidiano, está em uma relação mística com o mundo, com o universo, com as pessoas e com a natureza, está na sintonia com tudo isso, em vibrar numa só frequência.

Como resultado, pode-se entender como os “motivos” ou “temas” apontados por Jung, ou seja, as formas ancestrais (arquétipos) encontram espaços de representação em obras como a de Clare, pois evidenciam a presença de uma conexão entre o inconsciente coletivo, o mito, o fantástico e o sobrenatural. Isto porque esses elementos transcendem os modismos, as tendências, ou a ficcionalização de meras superstições. O resgate da dimensão mítica e fantástica na literatura não é fruto de escolhas aleatórias ou que simplesmente seguem uma tendência de época, mas revela a presença do fio invisível de uma herança ancestral, o que nos permite pensar a própria experiência de criação artística como um reprocessamento desses arquétipos. É a tentativa de assimilação das eclosões do sagrado em nosso mundo, do fantástico que quase sempre é manifestado de maneira escandalosa, como um rasgo na realidade causado por tudo aquilo que não deveria existir.

Assim, no mundo dissolvido da pós-modernidade, o mito se liga à tecnologia de maneira harmoniosa e perfeita. Essa interrelação, abre espaço para o retorno do trágico, conforme aponta Maffesoli, e para o reencantamento do mundo por meio de filmes, músicas, séries, videoclipes e da própria literatura; pela conjunção mito-ciberespaço. Anjos e demônios voltam a encantar o mundo, como no caso da obra aqui estudada, de maneira veloz, quase como um rolo compressor que esmaga e transforma tudo que encontra pelo caminho.

Para finalizar, na obra aqui estudada, pode-se entender que o mito, o fantástico e o sobrenatural promovem o encantamento do mundo através do estranhamento, e que, nas suas ausências, deixam sombras, buracos, lacunas e

deficiências que tornam o mundo “real” (desencantado) insuportável, e que indubitavelmente só pode ser preenchido, iluminado e consertado pelo poder ressignificador e curativo da literatura.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Carlos Eduardo Souza. O lugar do sagrado no pensamento de Michel Maffesoli. In: **Revista Mídia e Cotidiano**, [S.L.], v. 13, n. 2, p. 54-69, 30 ago. 2019. Pró-reitoria de Pesquisa, Pós Graduação e Inovação - UFF.

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo: Martin Claret, 2003.

_____. **Poética**: edição bilíngue; tradução, introdução e notas de Paulo Pinheiro. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

_____. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. 124 p.

Tradução e Notas de: Ana Maria Valente. Disponível em:

file:///home/chronos/u-aa811b2a79f68523c8d536cc553085862a1fb212/MyFiles/Downloads/PO%C3%89TICA%20DE%20ARIST%C3%93TELES.pdf. Acesso em: 28 mar. 2022.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. Disponível em: https://lotuspsicanalise.com.br/biblioteca/Modernidade_liquida.pdf. Acesso em: 25 jul. 2022.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. 34 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: Ed. Ufpr, 2006.

CLARE, Cassandra. **Cidade dos Ossos**: Os Instrumentos Mortais. 64 ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 16 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

COSTA, Lígia Militz da. **A Poética de Aristóteles**: mímese e verossimilhança. 2 ed. São Paulo: Ática, 2006.

ELIADE, Mircea. **Aspectos do Mito**. Edições 70, Harper & Row: Lisboa, 1963.

ÉSQUILO. **Prometeu acorrentado**. Sumaré, SP: Martin Claret, 2005. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/prometeu.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000. Disponível em: <https://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/05/jung-c-os-arquetipos-e-o-inconsciente-coletivo.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2022.

MAFFESOLI, Michel. **O Instante Eterno**: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. 1 ed. São Paulo: Zouk, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1980.. Disponível em: https://www.academia.edu/4176799/Tzvetan_Todorov_Introducao_a_literatura_Fantastica. Acesso em: 15 abr. 2022.